

## Aktionen

### Einflusswürfel einsetzen

Eine oder mehrere Karten mit Würfelsymbolen ausspielen und die gezeigte Anzahl Einflusswürfel auf 1 Karte oder 1 Stadtfeld legen.

### Eine Karte beanspruchen

**Vorraussetzung:** Es muss die allererste Aktion des Zuges sein und man benötigt den meisten Einfluss bzgl. der beanspruchten Karte. Bei Gleichstand: Größere Anzahl Agenten vor Ort entscheidet. Einfluss = Anzahl eigener Würfel + Anzahl eigener Agenten vor Ort. Mindestens 1 eigener Einflusswürfel muss vorhanden sein. Eigene Würfel ⇒ Limbo, Würfel der Mitspieler ⇒ pers. Vorräte. Beanspruchte Karte kommt auf den Ablagestapel (Ausnahme: Permanent Effekt Karte offen auslegen), ggf. 1 Sanity Marker nehmen. **Spielkarte Agent:** Agent mit Kontrollscheibe in der Stadt platzieren. **Stadtkarte:** Kontrollscheibe in der Stadt platzieren und SPs nehmen. Ggf. Karte von Mitspieler nehmen, er verliert die SPs und Scheibe.

### Einflusswürfel zurück holen

Eine oder mehrere Karten mit Würfelsymbolen ausspielen und die gezeigte Anzahl Einflusswürfel von Limbo, Stadtfeldern und Karten (beliebige Kombination) zurück in den persönlichen Vorrat nehmen.

### Einflusswürfel aus allgemeinen Vorrat kaufen

Eine oder mehrere Karten mit insgesamt gerader Anzahl Münzsymbolen ausspielen. Für je 2 Münzsymbole 1 Einflusswürfel aus dem allgemeinen Vorrat in den persönlichen Vorrat nehmen.

### Agenten bewegen

Eine oder mehrere Karten mit Münzsymbolen ausspielen und einen oder mehrere eigene Agenten entlang der Verbindungslinien bewegen. Bewegungskosten sind auf Verbindungslinien angegeben..

### War- oder Revolution-Marker bewegen

Eine oder mehrere Karten mit Pfeilsymbolen ausspielen. Pro Karte 1 Pfeil auswählen und den zugehörigen Marker bewegen.

### Karten abwerfen

Beliebig viele Karten auf den eigenen Ablagestapel abwerfen.

### Eigene geheime Identität enthüllen

Nur möglich, wenn der eigene Siegpunktmarker durch das Enthüllen weit genug nach vorne bewegt wird, um das Spiel zu beenden!

### Doppel Agenten enttarnen

Double Agent Marker eines gegnerischen Agenten aufdecken und Kontrolle über diesen Agenten übernehmen: Kontrollscheibe auf Agent Marker durch eigene ersetzen, Karte von Mitspieler nehmen und auf eigenen Ablagestapel legen.

**Sherlock Holmes** (wenn Besitzer Restorationist): Darf geheime Identität enthüllen um die Kontrolle über Sherlock Holmes zu behalten.

**Prof. Moriarty** (wenn Besitzer Loyalist): Darf geheime Identität enthüllen um die Kontrolle über Prof. Moriarty zu behalten.

### Kartenaktion ausführen

1 Karte ausspielen und ihre Kartenaktion ausführen.

### Passen

## Das Spiel endet, wenn...

- ein Siegpunktmarker das der Spieleranzahl entsprechende Spielende-Feld der Siegpunkteleiste erreicht.
- ein Marker das letzte Feld der War- oder Revolution-Leiste erreicht.
- der Main Agent eines Restorationist Spielers getötet wird. (Durch Anschlag oder Entfernen, ziehen des 3. Mad Sanity Markers)
- ein Spieler die Zombie Karte ausspielt und sich bereits alle 8 Zombies auf dem Spielplan befinden.

**Sieger:** Fraktion des Spielers mit den wenigsten SPs wird aus der Wertung genommen (bei Gleichstand: Loyalisten). Der Spieler mit den meisten SPs gewinnt (Gleichstand: Mehr Kontrollscheiben).

## Siegpunkte

**Identität noch nicht enthüllt:** Spieler erhalten im laufenden Spiel Siegpunkte für kontrollierte Städte, getötete oder versteckte Royal Persons, die Necromicon Karte.

**Sobald Identität enthüllt wird:** Spieler verliert ggf. Siegpunkte für getötete oder versteckte Royal Persons (aufgrund falscher Fraktion). Von nun an erhält der Spieler im laufenden Spiel Siegpunkte abhängig davon, welcher Fraktion er angehört:

Restorationisten	Loyalisten
Kontrollierte Städte	Kontrollierte Städte
Getötete Royal Personen Necromicon Karte: 3 SP beim Beanspruchen. Revolutions Leiste	Versteckte Royal Personen Necromicon Karte: 3 SP beim Beanspruchen. Kriegs Leiste
Agenten mit Siegpunkten The Black Hand Karte: 2 SP je getöteter Royal Person	Vampir Karte: 1 SP je Vampir Yog-Sothoth Karte: 2 SP je geopferten eigenen Agenten

**Spielende:** Loyalisten erhalten 1 SP für jeden getöteten Restorationist-Agenten. Besitzt ein Loyalist die Zombie-Karte, erhält er 8 SP, wenn sich bei Spielende 8 Zombies auf dem Plan befinden.

## Komplexere Kartenaktionen

### Blockierscheiben platzieren oder entfernen

Solange eine Blockierscheibe auf einer Karte oder Stadtfeld liegt, kann die Karte oder das Stadtfeld nicht beansprucht werden.

Blockierscheibe aus dem Vorrat auf eine Karte oder Stadtfeld ohne Blockierscheibe legen bzw davon entfernen.

### Anschläge auf Agenten oder Royal Persons verüben

Karte eines Agenten mit Fähigkeit AA bzw. AR ausspielen, der sich in der Stadt befindet, in der der Anschlag verübt werden soll.

Bombensymbole aller eigenen Agenten vor Ort und auf ggf. weiteren ausgespielten Karten addieren. Bombensymbole auf der initiierten Karte zählen nicht mit.

**Anschlag auf Agenten:** Nur auf Agenten von Spielern, die *Known to the Authorities* sind und nicht auf Vampir-Agenten. Benötigt wird die im Stadtfeld angegebene Anzahl an Bombensymbolen. Der ausführende Spieler erhält den Agent Marker. Anschlag auf Main Agent ist nur möglich, wenn sein Besitzer keinen anderen Agenten im Spiel hat. Stirbt ein Main Agent, enthüllt sein Besitzer seine Identität.

**Anschlag auf Royal Person:** Benötigt wird die im Royal Person Feld angegebene Anzahl an Bombensymbolen. Eine Kontrollscheibe wird in das Royal Person Feld gelegt, der Spieler erhält die angezeigten Siegpunkte und zieht 1 Sanity Marker: Zeigt er Mad, verlässt der Agent das Spiel (Sherlock Holmes, Prof. Moriarty und Vampire bleiben im Spiel, der Spieler behält den Mad Sanity Marker aber).

Ein Mitspieler kann einen Anschlag jeglicher Art vereiteln, indem er einen Double Agent Marker eines Agenten vor Ort ausspielt, den der aktive Spieler kontrolliert. Er übernimmt die Kontrolle über diesen Agenten. Dies wird wie ein erfolgreicher Anschlag behandelt, der aktive Spieler erhält aber keine Siegpunkte.

### Royal Person verstecken

Wird durch die Karte **Hide Royal Person** initiiert, die wie die **Hired Assassin** Karte genutzt wird.

Unter die Kontrollscheibe wird ein **Save** Marker gelegt.

### Auswirkungen der Sanity Marker

**Sane:** Der Marker verlässt das Spiel, es passiert nichts.

**Mad:** Marker behalten. Hat ein Spieler 3. Mad Marker muss er seine geheime Identität enthüllen: Ist er **Restorationist**, endet das Spiel sofort. Ist er **Loyalist**, geht das Spiel weiter und der Spieler zieht nur noch Sanity Marker wenn er eine Royal Person tötet oder versteckt. Gibt es keine Sanity Marker mehr und ein Spieler muss einen ziehen, enthüllt er seine geheime Identität.